職業化轉向：電子競技報道的話語分析

黄卓[1]，李亭亭[1]，胡露尹*[1]

（1. 汕頭大學長江新聞與傳播學院，汕頭 515000）

摘要：本文選取新華社、央視新聞、人民日報、澎湃新聞 2016 年至 2023 年電子競技相關的 78 篇新聞報道為研究樣本，對四家媒體公眾號相關新聞報道進行批評話語分析。研究發現：自 2016 年來，電子競技報道數量呈波動上升趨勢，專業化、職業化表述出現頻繁，國家機構、政府管理表述明顯。在情態使用方面，新聞媒體巧妙運用標點和詞匯表達了電子競技的積極面向。新聞媒體對電子競技進行主觀定義闡發其客觀屬性，並采取“從屬性管轄權”的話語策略及選擇“產業”、“文化”、“國家榮譽”三大認知策略構建電競職業。電競職業話語轉變的社會現實是電競市場規模的擴大和青年一代成為輿論主力。更深層次，電子競技職業話語的推廣蘊含著國家層面的戰略推行。

關鍵字：電子競技報道；話語分析；職業化

Professionalization in Transition: A Discourse Analysis of Esports Reporting

Huang Zhuo[1] ，Li Tingting[1] ，Hu Luyin[1]*

（1．Cheung Kong School of Journalism and Communication, Shantou University Shantou 515000）

Abstract：This paper selects 78 news articles related to electronic sports from 2016 to 2023, sourced from four major media outlets—Xinhua News Agency, CCTV News, People's Daily, and The Paper — as research samples. A critical discourse analysis is conducted on the reports published by their official WeChat accounts. The findings reveal that since 2016, the number of electronic sports-related reports has shown a fluctuating upward trend, with frequent references to professionalism and careerization, as well as significant involvement of national institutions and government regulations. In terms of modality, the media skillfully employs punctuation and vocabulary to highlight the positive aspects of electronic sports. The media define electronic sports subjectively while elaborating on its objective attributes, adopting a discourse strategy of "subordinate jurisdiction" and choosing three major cognitive strategies—“industry,” “culture,” and “national honor”—to construct the esports profession. The social reality behind the shift in esports career discourse is the expansion of the esports market and the increasing influence of the younger generation as a driving force in public opinion. At a deeper level, the promotion of the discourse surrounding esports careers is intertwined with national-level strategic implementation.

Keywords：Esports Reporting；Discourse Analysis；Professionalization

通訊作者簡介：胡露尹，汕頭大學，研究方向為電子競技，E-mail：23lyhu@stu.edu.cn。*李亭亭為共同第一作者。

1.緒論

2003年，國家體育總局將電子競技列為第99個正式體育項目，電子競技正式進入大眾視野。2018年，來自中國賽區的IG（電子競技俱樂部）奪得第八界著名電子競技遊戲《英雄聯盟》的“S8”（第八賽季）全球總決賽冠軍，人民日報、新華社、澎湃新聞等主流媒體爭相報道，電子競技開始邁入主流體育競技圈。2019年4月，人社部、市場監管總局、統計局聯合發布通知，確認電子競技成為一項正式職業。

通過16年的沉澱和杭州亞運會的機遇，電子競技迎來新的形象轉變。在以往的大眾觀念裏，電競與遊戲相對等，而電子遊戲長期在中國環境中是“網癮少年”和“影響學習”的代名詞。新聞報道作為大眾汲取外界信息的窗口，其對事件的描繪和建構是塑造社會氛圍與社會意識形態的重要途徑。以往研究表明，主流媒體對遊戲及其玩家呈現一種汙名化的建構。隨著電子競技成為一項正式職業，電子競技與遊戲在新聞報道中又呈現了怎樣的話語特點與框架轉變？新聞報道對電子競技的正面建構將如何影響社會結構和權力關系？

從遊戲到電競，不僅僅是一項職業的成立，更是公眾思維、社會結構以及社會意識的轉變。通過對主流媒體的電競報道進行分析，能夠更好地幫助我們理解電子競技究竟是何種職業，它有著何種職業規章與制度，以及它為新一代青年帶來了何種希冀。對電子競技現狀報道的話語分析能夠更好地了解其現在的社會地位與公共形象。

2.文獻綜述

2.1 職業與職業化

中世紀結束後，人類社會進入了工業化、城市化進程，而這個過程中則伴隨著人類社會活動的職業化與專業化[1]，職業社會學孕育而生。在職業社會學的發展史上，西方學者首先對職業概念進行以列舉其一系列特征的分類學式的定義，但由於特征歸納之間的差異過大，各種界定都會顧此失彼[2]。因此，20世紀60-70年代，對職業概念的分類學定義研究取向逐漸被另一個研究範式取代，即“職業化”（professionalization）研究[3]。

圍繞職業化研究，主要有四種理論視角：功能學派、結構學派、壟斷學派與文化學派。功能學派最早出現，以桑德斯和威爾遜、馬歇爾以及帕森斯的著作為代表，其認為職業是控制非對稱的專家-委托人（expert-client）關系的手段，職業化是使這種控制得以實現的結構保障條件的演化過程[4]。結構學派以韋倫斯基為代表，認為各種結構性制度在職業化過程中起決定性作用[3]。壟斷學派注重的也是結構發展，但他們把結構發展的原因歸結於“對支配或權威的欲望”，而非“自然生長”（natural growth）[4]。與結構學派和壟斷學派相對，

“文化學派”（cultural school）認為文化意涵是職業化的核心[3]。

綜合以上觀點，阿伯特總結了一個一般性的職業化概念：“專業的白領行業向著某種特殊的行業控制之結構形態和文化形態演進。這種結構形態就是所謂的職業，它由一系列協會組織、控制組織和工作組織構成。(就其強形態[strong form]而言，職業化這個概念主張，這些組織的發展呈現出某種次序。)從文化角度言之，通過把專業技能與具有一般性的文化合法性的價值勾連起來，進而逐步使之與合理性、效率和科學方面的價值勾連起來，職業控制獲得了合法性[4]。”但這個職業化概念的問題在於重視結構而非工作，忽視了職業的內在差異使得職業化概念簡化了它本該說明的東西[4]。因此，阿伯特提出了針對職業內部分析的職業化概念和理論，即關注職業內部和職業之間以及職業、大學和政治機構之間的象征和物質界限是如何被定義、協商和改變的[5]。阿伯特認為，每個職業都通過管轄權紐帶與一套業務（task）緊密聯系在一起，這些紐帶既不是絕對的，也不是永久的，各職業形成了一個互動競爭的生態系統[4]。

想要研究某種職業的興起，就要先研究其的內在動力——職業業務。職業業務分別具有客觀屬性與主觀屬性，其客觀基礎有三種類型：技術、組織以及自然對象和自然事實[4]。事務的主觀屬性受到文化工作方面的作用，即對某種職業現象的“再解釋力”。而診斷、推理和治療往往作為職業實踐行為為事務主觀屬性提供基本文化邏輯：診斷是使問題開放性關閉的路徑，事務的客觀問題或現象由此進入具體職業領域，並具有主觀屬性；治療是通過職業知識將事務問題或現象加以解決或勾畫來實現重新輸出，其落腳點在於社會後果的影響；推理則是一種純粹的職業行為，根據診斷信息提出一套帶有效果語氣的治療方案[4]。在構建職業的文化實踐中，診斷、治療和推理都維系著一個知識系統，而知識系統完全是根據抽象知識——即學術性知識——組合（ordered）起來的，其所起到的作用便是將該過程形式化，更加具備步驟的有序性和思維的系統性[4]。

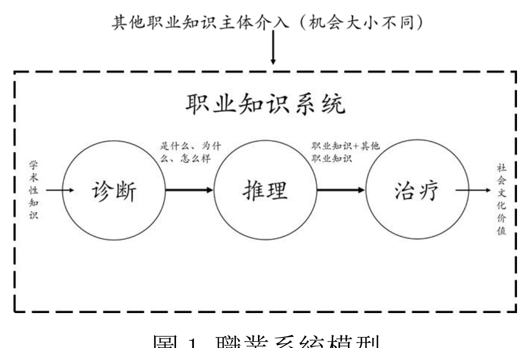


圖 1 職業系統模型

除了職業工作三步驟，阿伯特的職業化理論還有另一個核心概念——管轄權。所謂要求管轄權，是指一個職業要求社會承認其認知結構，賦予其排他性的權利[4]。排他性權利是

來自多方面的，需要公共領域和法律領域的認可[4]。從屬管轄權是最常見的解決方案，即一個職業內的多個群體進行著從屬性的勞動分工[4]。

阿伯特的職業化理論將不同職業的發展相互聯系，為理解當前新興領域職業化進程提供了新視角，但也使職業系統成為了相對封閉的內生性系統。職業化實際中存在許多突發事件和社會變革因素，這些都可能使職業化路徑發生偏離[6]。二十世紀九十年代開始，隨著“職業自主性”逐漸成為職業社會學的研究焦點，職業-國家關系成為討論的重點議題。對於許多群體來說，國家在職業化過程中占據了如此全面的主導地位，以至於它可以按照自己的方式有效地決定職業地位[7]。立足中國語境，主流媒體作為代表黨和國家的“耳目喉舌”，對其新聞報道進行話語分析，能夠為封閉的職業系統打開一道連接社會結構的大門。

2.2 電子競技

當提到電子競技，就不可避免地提到電子遊戲。Maher等人將電子遊戲玩家分為鐵杆、社交、休閑和專業四類[8]，相比於前三類追求消遣娛樂的玩家來說，專業類電子遊戲玩家投入大量時間和精力磨練自己的遊戲技術，並將遊戲視為一項職業運動，渴望在比賽中獲勝[8]。電子競技是電子遊戲的一種形式，也被稱為專業或競技視頻遊戲，正在全球範圍內以迅猛的速度增長[9]。由於與傳統體育項目有許多相似之處，如競爭力、技能要求、專業化程度，或在媒體上被描述的方式，電子競技在許多國家被作為體育經典的一部分[10]。因此，電子競技是一種體育形式，其中體育競技的主要形式是由電子系統提供，團隊和成員的輸入以及電子競技系統的輸出都是通過人機界面來實現的[11]。

電子競技一詞的首次使用追溯到20世紀90年代末，當時在三星和韓國電信的贊助下，韓國最初組織了星際爭霸遊戲比賽，遊戲職業玩家開始被結構化為團隊[12]。由於大流行病的興起打亂了傳統體育賽事，電子競技的數字特性為其在危機期間發揮了巨大作用[13]。商業企業對遊戲轉播行業的積極參與，以及精英層面上玩遊戲所需的專業知識，專業化的遊戲為電子競技加冕，其中遊戲性從隨意的玩耍活動到觀賞性運動，動員了電子競技行業[14]。當下，電子競技成為一個十億美元的行業，預計到2025年將達到6.4億的觀看行為，使其成為青少年和年輕人的熱門職業選擇[15]。當前，電子競技的主要研究話題包括：遊戲作為一種職業訴求、電子競技日常生活的社會心理要素以及電子競技的健康、生理、習慣和表現。其中，電子競技選手的職業想象與可見性來自國家層面、技術層面以及中國社會獨特的“面子”文化[12]。

電子競技選手的成功不僅取決於他們的競技水平，還取決於他們在媒體上的知名度，因此，職業選手“對著鏡頭玩”，有觀眾就等於有專業技能和地位[16]。媒體如何言說電子競技

選手群體、電子競技選手群體如何利用媒體呈現自己，都成為電子競技融入社會制度的關鍵因素，也是窺探社會宏觀層面權力如何通過媒體進行運作的路徑。

2.3 關於電子遊戲和電子競技的報道研究

從阿伯特的定義出發，職業化成為了電子遊戲走向電子競技的重要分水嶺。因此，關於電子遊戲和電子競技的媒體報道，國內相關研究經曆了從以新聞媒體對遊戲“汙名化”報道分析到遊戲報道的正向分析的轉變。

在早期，有關新聞媒體遊戲負面報道取向的分析以遊戲玩家以及遊戲本身為主。溫群君以主流新聞網站為研究對象，通過內容分析，分析了當前主流新聞媒體如何建構“只見網癮，不見娛樂”的負面網絡遊戲玩家形象[17]。而其中，青少年是網絡遊戲的主要玩家群體，燕道成和黃果通過對新浪網與人民網個案新聞報道的分析，發現網絡新聞對網遊青少年玩家形象建構存在“汙名化”的傾向[18]。 對於網絡遊戲的報道，有關研究從道德恐慌理論出發來研究我國媒體針對網絡遊戲的負面報道，揭露媒體如何報道框架來制造道德恐慌，以此影響和改變公眾對網絡遊戲及其玩家的態度，並最終形成了人們對於網絡遊戲的負面刻板印象[19]。傅寧聚焦“網絡暴力遊戲”這類遊戲，分析了5家新聞媒體的相關報道，發現新聞媒體聚焦並放大了家長、老師對孩子的失望情緒，使對網絡暴力遊戲的批判成為了強勢主流話語[20]。

隨著網絡遊戲逐漸普及，媒體對於網絡遊戲的報道立場由負面偏頗逐漸轉向客觀公正，郭晨采取框架分析視角，通過分析《人民日報》1998年至2020年相關報道中網絡遊戲媒介形象變遷發現，網絡遊戲由“電子海洛因”式的負面消極形象逐漸轉向“文化產業”式的中性和正面積極形象，網絡遊戲的輿論場也經曆了一場“去汙化”和還原理性的嬗變[21]。何威和曹書樂基於批判話語分析視角，分析了《人民日報》1981年至2017年遊戲報道的話語變遷，探討了網絡遊戲新聞報道文本與社會文化實踐的互動及其遊戲話語背後的意識形態變遷[22]。以重大主題報道“新華社聯合QQ飛車手遊推出的“飛躍神州”賽道”為例，遊戲逐漸以正面形象在年輕用戶群體中做大做強主流輿論[23]。

隨著網絡遊戲逐漸產業化，以及知識體系與職業系統的完善，為了更好地發揮輿論引導作用，主流媒體需要打破刻板印象，從藝術和文化視角豐富對遊戲的報道框架[24]，這就指明了電子競技報道以正面為主。就國內研究而言，洪建平通過對《人民日報》近四十年所刊載的515篇文章的梳理分析，發現《人民日報》涉及電子遊戲的報道中，涉及電子競技賽事與電子遊戲產業的報道數量位居第二；涉及電子遊戲的報道負面態度多於正面態度;而涉及電子競技的報道則是正面態度為主。有國外研究者在媒體框架理論基礎下，研究了中國對電子競技報道的語氣和相關主題，發現主流媒體和公共關系都逐漸以更積極的方式報道電子競技，

這與國內研究幾乎一致[25]。Painter 和 Sahm 采用定量內容分析研究了亞洲、歐洲和北美對電子競技正義、公平、多樣性和包容性問題的新聞報道，但研究集中於種族、年齡、性別和社會階層問題[26]。

總的來說，關於電子遊戲的新聞媒體報道研究逐漸成熟，理論方法以框架理論分析為主。同時，有關電子競技的新聞媒體報道研究數量不足、研究問題不夠深入。因此，本文擬借鑒電子遊戲新聞報道的相關研究，從批評話語理論分析視角出發，深入分析有關電子競技的新聞媒體報道文本與社會文化實踐互動，以及其背後權力與意識形態的運作機制。

2.4 話語分析

福柯的話語理論認為，話語表示一種由人們組織且本身也是具有組織性的知識體，而且這些知識包含著相應的法則與規範，在日常生活中支配著人們的特定時間[27]。福柯的話語分析主要分為知識考古學和譜系學兩條路徑。知識考古學指向的是對現代社會的知識而後話語的形成和運作的可能性條件的曆史分析方法。而譜系學分析則是旨在從身體的視角審視“現在的曆史”和“真實的曆史”，考察的是知識的真理機制是如何在某種權力形式和權力關系中誕生的。梵·迪克將新聞話語分析分為三個層面、兩個視角來揭示話語權力的運作方式。三個層面是分析單個句子的句法學、句子意義的語義學、語言行為的語用學。兩個視角分別是文本視角（即系統分析新文化與各種不同的層次結構）和語境視角（即弄清文本與語境之間的關系）[28]。

本文采用批評話語分析（Critical Discourse Analysis，CDA）的研究方法。批判話語分析始於費爾克拉夫（1989），不過此前福勒等人（1979）已經提出了批評語言學（critical linguistics，CL)這個概念。費爾克拉夫提供批判話語分析框架的三個維度，即文本、話語實踐和社會文化實踐[29]，話語實踐是話語被生產傳播、消費的過程，社會文化實踐則是制造和傳遞話語的社會文化環境、社會體制和社會結構等。即對應 “描述”“闡釋”“解釋”的三維分析框架：描述(Description) 指對文本內容和形式進行語言學分析，主要分析詞匯、語法、語義等，即文本分析；闡釋(interpretation) 指注重文本的生產過程和解釋過程，關系到對文本生產和解釋的社會認知，即話語實踐分析；解釋(explanation) 指將話語置於意識形態關系中，揭示意識形態以各種方式對話語的介入和話語對某種意識形態的維護、批判和重構作用，即社會實踐分析。

3.研究設計

本文主要按照費爾克拉夫的三維分析框架，即文本、話語實踐、社會文化實踐三個層面，

對“新華社”、“央視新聞”、“澎湃新聞”、“人民日報”四家媒體關於電子競技的公眾號文章進行話語分析，以此揭示電子競技的職業化轉向。

新華社公眾號是依托全國最具權威性的通訊社——新華通訊社發展而來，是國家對外、對內宣傳的重要通道，也是國內新聞的出口；央視新聞公眾號則是依托國內受眾人數最多，最具影響力的電視媒體——中央廣播電視總臺發展而來，擁有龐大的粉絲群體和用戶粘性；人民日報公眾號依托中共中央機關報《人民日報》搭建；澎湃新聞公眾號背靠上海報業集團，是其重點打造的融合媒體平臺。四家媒體均有其悠久的曆史、強大的權威性和影響力，其對網絡遊戲的報道內容和立場十分重要，將會對網絡遊戲行業發展帶來較為深刻的影響。因此，本文選擇它們作為具有典型和借鑒意義的媒體代表。

從 2016年 1 月1 日截止至 2023 年 12 月 31 日，研究者在“新華社”、“央視新聞”、“澎湃新聞”、“人民日報”公眾號中利用檢索功能， 篩選所有標題中包含“電競”“電子競技”“電子遊戲”等關鍵詞的新聞或者雖不包含以上關鍵詞，但都是以“電子競技”為報道對象的新聞，初始樣本量為161篇，去除重複和無關報道後，總共78篇。其中，“新華社”公眾號選取12篇，“央視新聞”公眾號選取13篇，“人民日報”公眾號選取7篇，“澎湃新聞”公眾號選取 46篇。

4. 電子競技報道的批評話語分析

4.1 電子競技報道文本分析

4.1.1. 電子競技報道數量：呈現波動上升趨勢，偶有反常

在78篇報道中，公眾號中首次出現關於電子競技報道的是央視新聞2016年一篇題為《關注|“打遊戲”變成大學專業 月入兩三萬且人才緊缺 這是真的嗎？》的文章，如圖2所示，曆年電子競技相關報道數量呈現波動上升趨勢，反映了電子競技在中國社會逐漸普及的曆程。

2022年出現報道數量低穀，報道數量更是降到了和2016年一致。這很大程度上和中國電子競技賽事成績低迷有關：著名賽事如《刀塔》（DOTA）、《英雄聯盟》（LOL）、《爐石傳說》只進入了四強；《反恐精英：全球攻勢》（CSGO）在2022年裏約Major亞太區RMR的預選賽只獲得了第四名，並未進入世界賽。

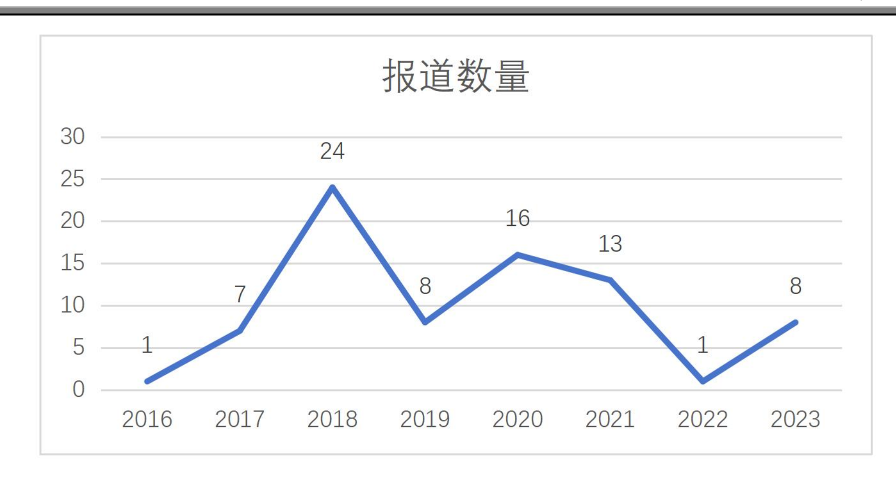


圖 2 曆年電子競技報道數量情況

4.1.2. 電子競技報道關鍵詞分析

1、專業化職業化表述頻繁出現

在篩選出來的 78 篇報道中，對電子競技的專業化和職業化相關的表述較多，電子競技已逐步卸下之前的“電子海洛因”皮囊，以職業化、專業化的方式被人所熟知。

例 1：內蒙古一所高職院校設立了全國首家電子競技專業課程。專業招生簡章特別標注：學院聚集了國內最頂尖戰隊的教練員和戰術分析師，旨在培養專業電競選手、電競教練員、戰術分析師。（央視新聞：《關注 ｜ “打遊戲”變成大學專業 月入兩三萬且人才緊缺 這是真的嗎？》）

例 2：7 月公司完成了一份調查，上海青年人中 90%以上的人知道電競和電子遊戲不是一回事，90%的人也願意接受電競成為自己的職業，還有 80%的人接受自己的子女從事這個行業。（澎湃：《大學開電競專業，是有原因的》）

例 3：雖然電子競技市場越來越大、比賽越來越規範、賽事越來越專業，但其實職業電競選手之路並不是打打遊戲那麼簡單，他們的成功不具有普遍性。（新華社：《″電子競技″要組國家隊了！但有些人先別激動……》）

2、國家機構、政府管理表述明顯

在 78 篇報道中，電子競技與國家機構掛鉤，這說明電子競技已被納入國家層面的管理和規範，不只是單純的遊戲，更多的與國家的制度、政府的政策關聯。

例:4：人力資源和社會保障部初步確定人工智能工程技術人員等 15 個擬發布新職業。既有現在流行的人工智能、大數據等技術人員……（新華社：《高薪在向你招手！人社部擬發布 15 項新職業》）

例 5：浙江省電競協會常務副會長金考生介紹，該等級證書由浙江省體育局頒發，與傳

統運動等級證書無異。……隨著電子競技的發展，只有不斷加強規範化、制度化建設才能推動電競行業更加健康、可持續地發展下去……（新華社：《從今天起，這項運動可以持證上崗了！》）

例 6：很顯然，在電競經曆了長時間的野蠻生長之後，市場化的運營和政府的引導扶持缺一不可。（澎湃新聞：《大學開電競專業，是有原因的》）

4.1.3. 標題分析

對於一篇報道來說，標題高度概括了報道內容，提示了最為核心、最重要的信息。本文對選題樣本的標題進行分析，並結合文章內容，發現 2016 年至 2023 年對電子競技的報道均呈現中立及正面的態度取向。

如圖 3 所示，除去其他類型標題（諸如《早間新聞片段》），四家媒體對電子競技的報道的新聞標題主要贊揚類、反問類、制造懸念類三種類型。

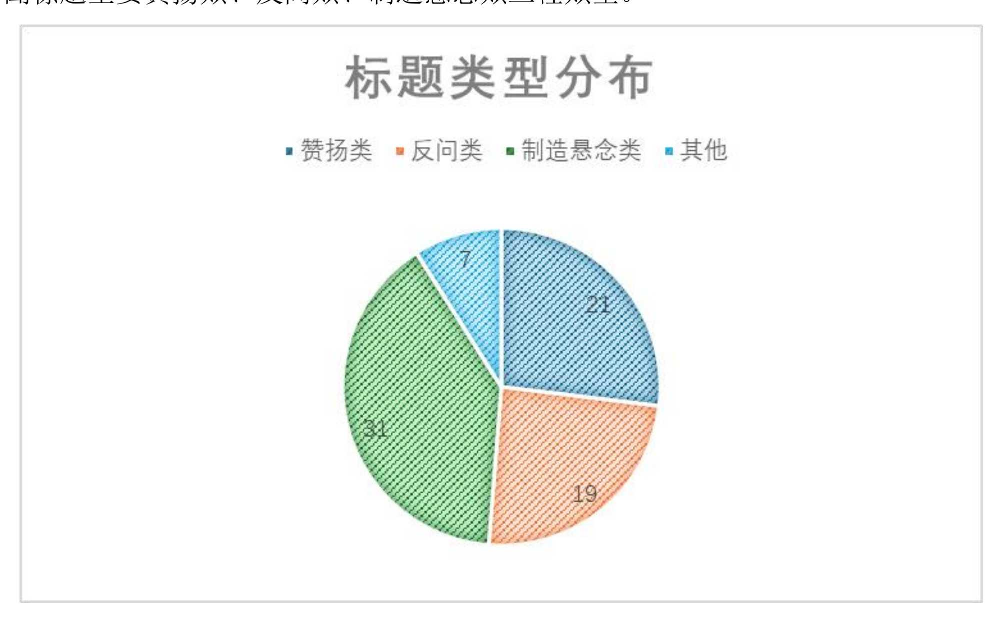


圖 3 標題類型分布情況

（1）贊揚類

如表 1 所示，此類標題大多數情況下出現於中國隊在電子競技比賽取得良好成績的時候，標題直接而明確地表達贊揚，並用感歎號增強語氣。

標題	分析
超級贊！中國又一產業異軍突起，逆襲韓國走向世界！	直接表達對中國電競產業逆襲韓國的肯定
完整戰報！中國電競隊兩金一銀完美收官	“完美”一詞的使用表示了中國電競隊此次比賽表現得十分出色
V5 霸氣！中國戰隊斬獲國際電子競技大賽世界冠軍！	明確告知讀者中國電競隊獲得世界冠軍，“霸氣”一詞變成網絡用語後又巧妙地被官方收編用以表達對中國電競隊的肯定
恭喜！亞運會《英雄聯盟》決賽，中國隊奪冠	直接向中國隊表示祝賀
揚眉吐氣！英雄聯盟中國隊 3:1 擊敗韓國	韓國隊作為電競界的強勁競爭對手，戰勝韓國隊對中國隊來說意義重大，標題中也體現了對英雄聯盟中國隊的贊揚

表 1 贊揚類標題案例及分析

（2）反問類

如表 2 所示，此類標題用反問的形式吸引讀者的注意力以閱讀該文章，進而讓讀者對電子競技有多重的認識。

標題	分析
新奇 ｜ 電子競技列入本科專業 打遊戲也能科班出身？	告知讀者電子競技被列入本科專業，電子競技轉向專業化
電子競技“國家隊”將出征亞運會！電競=打遊戲？真沒那麼簡單……	陳述電競是亞運會項目，電競不僅僅是打遊戲那麼簡單
電子競技就是“打遊戲”？中國電競國家隊即將亮相亞運賽場	陳述電競是亞運會項目，電競不僅僅是打遊戲那麼簡單
電競無緣入奧只因“殺戮”？網友不服：拳擊射箭不也是暴力	告知讀者電競因帶有“殺戮”的色彩無法納入奧運會項目，但亦有人不為這個說法買單

表 2 反問類標題案例及分析

（3）制造懸念類

如表 3 所示， 這類標題講究留白的藝術，不立即揭示答案，營造遐想空間。此類標題

一般於電子競技職業化和專業化方面的報道，吸引讀者點擊閱讀，以加深讀者對電子競技專業化和職業化的印象。

標題	分析
他用一部手機，喜提亞運獎牌	為什麼用手機就能獲得亞運會獎牌，引發讀者好奇。
高薪在向你招手！人社部擬發布 15 項新職業	高薪職業，直擊讀者痛點
13 個新職業公布，最亮的是這個！	有哪些新職業，亮點在何處，吸引讀者閱讀興趣以達到讓其知曉電競也可以成為職業之一目的
急！這個行業，未來五年缺 200 萬人才	以數字吸引讀者，並且行業急需
讀一個很冷門的專業是什麼體驗？	以問句的形式引起讀者注意，進而加深讀者對電競已經被納入高校專業這一印象

表 3 制造懸念類標題案例及分析

4.1.4. 語句的詞匯分析

語言是一個不斷發展的過程，當一些舊詞過時或者不能表達人們想要表達的意思時，人們往往創造出一些新詞匯，或者在詞語原意的基礎上引申出新的意思。“實詞+後綴”“名詞+名詞”等的方式是漢語中新詞匯的產生方式，用以描述新的現象或者新出現的事物。關於電子競技的報道中，也有諸多新詞匯的誕生。

例 7：MOBA 可以自然地電子競技化，有多方賽事、職業聯盟、資本與產業鏈的加持，作品壽命會被大大延長。（澎湃新聞：《兩億國人玩<王者榮耀>：只有當人遊戲時，他才是完全的人》）

“化”作為後綴用在名詞或形容詞後，表示轉變成某種性質或狀態。說明《王者榮耀》作為 MOBA 類遊戲，已經不僅僅是單純的遊戲，它可以發展成為電子競技，而電子競技化這一表述的出現說明電子競技已經出現了職業化轉向，有較為成熟的運作方式。

例 8：這家開設電競培訓班的公司創始人黃曉光接受媒體采訪時透露，從去年 6 月份培訓班開班至今，培訓班創立之初只有 4 個全職員工，到現在已經發展到有 14 個培訓師。（澎湃：《瘋狂的線上電競培訓班：一年招上萬學員，分科教學、每門課程收費 588 元》）

例 9：上海電子競技運動協會副會長朱沁沁認為上海具有先天優勢，“具不完全統計，

現在全國41.3%的電競賽事集中在上海。此外，80%的電競公司、電競俱樂部、電競明星也都集中在上海。（澎湃：《大學開電競專業，是有原因的》）

培訓班是一種旨在提高學員某種知識，技能，或改善某種心態，形成某種習慣，而舉辦的培訓活動，一般用於人們日常理解中的具有向上意味的活動中。電競培訓班這一新事物的出現，意味著現實生活中存在對電競人員的需求，電競成為了一個中性甚至偏向積極的詞匯。同時，電競公司、電競俱樂部等的出現也意味著電子競技的職業化轉向越來越明顯。

4.1.5.修辭分析

1、隱喻

美國語言學家喬治・萊考夫和美國哲學家馬克・約翰遜所著的《我們賴以生存的隱喻》一書中指出，隱喻性是我們日常概念體系的本質，在人們的認知、思想、經驗、語言乃至行動中，隱喻都是一種重要的、最基本的存在形式[30]。他們認為，人們借助一個概念領域結構去理解另一個不同的概念領域結構，就是隱喻過程，即隱喻思維過程。在新聞報道中，為什麼選擇某個隱喻而不是其他隱喻值得我們思考，因為不同隱喻背後隱藏著不同的意識形態。

例10：五月的深圳時陰時雨，潮濕悶熱，但並不妨礙滿城的鳳凰花與三角梅盛開。（澎湃新聞：《IG奪冠背後，電競選手們曾被叫“網癮少年”》）

這一表述出現在一篇報道奪冠的電競選手的文章中，三角梅的花語是熱情，堅忍不拔，頑強奮進，鳳凰花的花語是熱血青春，用以隱喻電競選手背後的艱辛付出與堅忍不拔，他們用青春和熱血澆灌生命之花。

例11：他和同事們由此觸碰到各色“勸退”的案例，他們發現，遊戲成癮可能只是孩子迷失的表象。“冰凍三尺非一日之寒，化冰的最好方式就是把冰塊放在太陽底下。但前提是，家長他得先願意變成太陽才行。”（澎湃新聞：《在職業電競浪潮中，勸離那些想吃“螃蟹”的孩子》）

這一表述出現在一篇對電競培訓中心的工作人員進行采訪的文章當中，文章中提到有父母把自家的“網癮少年”送到電競培訓中心，試圖讓其戒網癮。用陽光的溫暖來融化冰塊這一隱喻，象征著電競中心不是戒網癮的地方，在家庭關系中要通過理解和溝通來解決問題。

例12：電競是一個前所未有的賽場，運動員們，不跑、不跳，卻收獲了場下觀眾的如雷掌聲，還有屏幕前成千萬守候他們的觀眾。（新華社：《剛剛，中國隊又奪冠了！》）

“不跑、不跳”這一隱喻指出了電子競技與傳統體育在身體活動上的差異。在傳統體育中，跑步和跳躍是常見的身體活動，而在電子競技中，選手們更多地依賴於手眼協調、反應速度和戰略思維。這個隱喻通過對比強調了電競運動員在“腦力”而非“體力”上的競技。

2、類比

類比是基於兩種不同事物或道理間的類似，借助喻體的特征，通過聯想來對本體加以修飾描摹的一種文學修辭手法。類比能夠突出本體事物特征，更淺顯形象地加深本體事物理解，或加強作者的某種感情，烘托氣氛，引起讀者豐富的想象和強烈共鳴。

例 13：不僅是 LPL 聯盟，在 DOTA2 領域，中國戰隊也是可以和國乒、跳水隊這些威武榮耀之師媲美的。（澎湃：《中國電競戰隊再奪世界冠軍！》）

中國乒乓球隊以及跳水隊一直都是國人的驕傲，將電競隊和乒乓球隊、跳水隊這樣的傳統體育項目進行類比，暗示了電子競技具有與傳統體育項目相同的地位，讓讀者更深刻地體會到電競作為體育競技項目取得優異成績的分量，加強讀者的自豪感，從而潛移默化了電子競技作為職業這一觀念。

例 14：來試訓的所有的人，都在遊戲這一項活動上有著過人的天賦。這就像各個省市的狀元們考上清華北大，然後發現這裏依然有排名，有人可以繼續拿 A，也有人只能吃到 C 和 D。（澎湃新聞：《職業電競選手：萬分之一出道率，24 歲退役魔咒》）

在中國的教育體系中，狀元通常指在高考中取得最高分的學生，代表著極高的學術能力和競爭力，這指出了電競選手卓越的遊戲技能和競技水平。清華大學和北京大學是中國最頂尖的高等學府，象征著最高的學術成就和社會認可，將電競選手的成功與考入這兩所大學相提並論，強調了電競行業的專業性和對選手能力的高要求。

4.2 電子競技報道話語實踐

話語分析框架中話語實踐的維度聚焦於話語被生產、傳播和消費的過程，即“電子競技報道職業話語是如何進行建構的”。相對比文本分析層面，電子競技報道話語實踐更關注宏觀與曆時性的角度，進行一種過程的分析。

4.2.1. 電子競技業務：主觀屬性和客觀屬性的確立

阿伯特認為，職業與其工作內容不僅具有同構性（isomorphic），而且二者之間的聯系是不斷變化的，技術、政治和其他社會力量對工作內容加以分化和重組，而“分化和重組”看似是具有實在意義的客觀性過程，但實際上，這是一種惰性力量（inertia），需要在文化層面加以構建和感知[4]。因此，在新聞報道層面，本文將關注新聞報道如何描述電子競技這項運動、如何解釋電子競技。

如果將電子競技作為一項技術，那麼其中各種實施的專業業務就是其職業的客觀屬性。例如新華社發布的《13 個新職業公布，最亮的是這個！》詳細介紹了電子競技職業的工作內容和職業問題。

“電子競技員主要工作任務包括5項：參與電子競技項目比賽；進行專業化的電子競技項目訓練活動；收集和研究電競戰隊動態、電競遊戲內容，提供專業的電競數據分析；參與電競遊戲的設計和策劃，體驗電競遊戲並提出建議；參與電競活動的表演。”（新華社：《13個新職業公布，最亮的是這個！》）

如果電子競技職業內履行的既定專業業務是客觀事實，那麼社會對其的解釋和定義便是電子競技職業的主觀屬性。極具意味的是，四家主流媒體在對電子競技報道初期都進行了大篇幅地分析以期將“玩遊戲”和“電子競技”清晰地進行劃分和定義。不論是“玩遊戲”還是“電子競技”，二者都以電子遊戲本身作為現象的基礎，新聞報道著重從“電子競技vs電子遊戲”、“職業選手vs普通玩家”、“電競館vs網吧”三個對比，清晰呈現了電子競技與玩遊戲的區別。（央視新聞：《4.48億人的龐大群體!這就是電子競技》）

在報道與報道之間，媒體之間顯著存在共同設置議程的情況，從2017至 2018年，央視新聞、人民日報、新華社和澎湃新聞集中推出文章以探討“電子競技”與“玩遊戲”的區別。當曾經作為“電子海洛因”、“洪水猛獸”進行新聞報道的電子遊戲向“電子競技”面向解釋和定義時，便可清晰看到電子遊戲話語的實踐運動。

媒體名稱/年份	澎湃新聞	新華社	人民日報	央視新聞
2017				《新奇丨電子競技列入本科專業打遊戲也能科班出身？》
2018	《大學開設電競專業，是有原因的》 《從電子海洛因到電競奪金，遊戲的意義我們該重新思考了》	《國家體育總局發布通知“電子競技”要組“國家隊”！網友連呼“感動”》	《“電子競技”要組國家隊了！但有些人先別激動·······》	《電子競技“國家隊”將出征亞運會!電競=打遊戲？真沒那麼簡單·······》 《電子競技就是“遊戲”？中國電競國家隊即將亮相亞運賽場》

表4 四家主流新聞媒體相關主題報道

經過診斷的電子遊戲，被電子競技的各種概念、規則、策略守衛著，“電子競技是什麼”、“電子競技的規則是什麼”等問題具有明晰性、嚴格性和邏輯性。新聞報道明確指出電子競技作為一項體育運動以區別“玩遊戲”，“電競是一個體育項目，已經進入了亞運會”、“近年來，電子競技接連與體育結緣，不僅進入亞運會，還成為國際奧委會‘認證’的體育項目”。

“電子競技（Electronic Sports）：利用電子設備作為運動器械進行的，人與人之間的一種智力對抗運動，是一種職業，和棋藝等遊戲類似。電子競技職業選手要對一款遊戲進行長時間的聯系，有明確統一的比賽規則，技戰術發揮更重要，遵循體育精神。”（澎湃新聞：《電競國家隊將出征亞運會》）

相對的，電子競技選手需要根據職業經驗和遊戲策略儲備來進行“治療”，即做出打法選擇，贏得比賽。在“治療”過後，賽事奪冠和社會認可提供了其何以為職業的社會文化價值支撐。而通過新聞報道主要從國家話語和正能量故事來確定其職業實踐及其工作合法性。

“8月26日，電競中國代表隊奪得亞運會表演項目電子競技的史上第一枚金牌……五星紅旗在亞運會賽場上，為電競中國代表隊飄揚。”（新華社：《剛剛，中國隊又奪冠了!》）

“他患先天性肌肉萎縮症，從7歲開始不能正常行走，如今只有手能動，但在電競世界裏，這個名叫‘七仔’的男孩，是擁有38萬粉絲的最強‘王者’。從剛開始直播1200元月收入，到如今月入過萬，七仔不但擔負起姐姐上學的費用，還給家裏攢了一些餘錢。”（新華社：《七仔，你是真正的“王者”！》）

“在體育內涵之外，電競的潛能和價值或許遠比我們想象中更大：比如被運用於截癱患者的康複重。”（澎湃新聞：《截癱患者組電競戰隊，用嘴和臉擊敗職業選手》）

在電子競技職業實踐的過程中，無疑需要一套獨特的遊戲規則和知識系統，以維持著電子競技職業內部的穩定和難介入性。

“中國傳媒大學南廣學院藝術和科技專業的電子競技分析方向迎來首屆藝考招生，“英雄聯盟(遊戲名)你玩嗎”、“你的裝備是什麼”等玩家間的交流，成為了該專業的面試題。”（央視新聞：新奇丨電子競技列入本科專業 打遊戲也能科班出身？）

4.2.2. 排他性確立：電子競技管轄權要求的呈現

如果電子競技是一項職業的確立僅成立在新聞話語對其客觀屬性和主觀屬性的報道之上，那麼它仍舊缺乏一項職業所需要的管轄權要求。因此，從職業排他性的話語實踐上，本文還將關注新聞報道如何運用公共話語和法律話語建構電子競技的職業性、通過提供何種管轄權解決方案來確立電子競技作為一項職業的完全管轄權以及是否指定了電子競技的社會組織。

公開提出的管轄權要求通常是為了合法控制某一類特定的工作[4]。 一方面，新聞報道將電子競技職業內部的專業術語和見解公之於眾，以此博取公眾對其業務內容、執業方式的認同。

“全球總決賽迄今為止已經舉辦了S1-S11（“S”即Season，意為賽季）十一屆的比賽，參賽者均是來自各大賽區最頂尖水平的戰隊，只有在每一年職業聯賽中表現出色的隊伍才有資格參賽・・・全球12個賽區及聯賽分別是：中國LPL、韓國LCK、歐洲LEC、北美洲LCS、獨聯體LCL、巴西CBLOL、東南亞PCS、拉丁美洲LLA、土耳其TCL、大洋洲LCO、日本LJL、越南VCS。”（澎湃新聞：《霸屏熱搜，中國戰隊EDG奪冠！》）

另一方面，公共領域在某種程度上蘊含了公眾對該職業的期許，這就決定了新聞報道對其整體呈現的主要面向，即它根據同質性群體假定了排他性的管轄權，同時還假定了排除主觀因素的既定業務[4]。在這方面，新聞媒體更多使用傳統體育項目新聞報道的話語模式。

“電子競技行業已經初步建立了傳統體育的發展模式——即以賽事和運動員為核心，產出高質量內容，以內容和周邊衍生品獲取商業利益的模式。”（央視新聞：《關注丨“打遊

戲”變成大學專業 月入兩三萬且人才緊缺 這是真的嗎？》）

“對於電競選手而言，穿上和傳統項目運動員一樣的隊服，代表了一種認可。”（澎湃新聞：《IG 奪冠背後，電競選手們曾被叫“網癮少年”》）

“此番奪冠不可謂不艱難，相比於小半年前的 MSI 賽事，S8 規模更大、參賽隊更多（MSI 由各賽區冠軍參賽，S8 由各賽區前三名參賽），被認為是英雄聯盟中當之無愧的世界杯。”（澎湃新聞：《今天，IG 冠軍！》）

“當下電競的產業收益、賽事獎金及頂級選手收入等方面，與世界最為知名的傳統體育項目相比，還是較為‘根基薄弱’。”（澎湃新聞：《和頂級競技體育產業比，電競還有多大差距》）

對法律領域的爭奪主要是在立法機構、法院以及國務院進行。折射到新聞媒體報道，即新聞媒體如何報道有關電競的立法新聞。在 78 篇報道中，暫未出現電競相關的立法新聞，這也體現了電競作為正在發展的職業顯現的稚嫩性。在法院方面，新聞媒體的具體報道方向為官司糾紛，以澎湃新聞《深度丨 5000 萬丨中國電競史上最貴索賠》為例，文章報道了電競選手小叮當與電競俱樂部的合同糾紛，指出“小叮當和 RNG 的糾紛應當成為推動中國電競完善合約的契機。”

對於國務院層面，新聞媒體主要對國務院的文件進行報道解析，例如澎湃新聞、人民日報、央視新聞、新華社均提到“中國人力資源和社會保障部”將電競列為新職業，並頻繁引用《新職業——電子競技員就業景氣現狀分析報告》；以及教育部下發的《教育部辦公廳關於嚴格核查 2020 屆高校畢業生就業數據的通知》指出電子競技工作者以及自由撰稿人等均算“自由職業”，二者均屬於就業的形式之一。（澎湃新聞：《@畢業生們，開網店、打電競都是就業》）

對於電子競技職業來說，從屬性管轄權（subordinate jurisdiction）是其主要方案。在新華社《高新在向你招手！人社部擬發布 15 項新職業》中，電子競技運營師和電子競技員成為電競行業新職業，並有了明晰的定義和主要工作任務。

“電競專業不僅僅是打遊戲，更重要的是培養解說、賽事策劃、執行、統籌等方面的人才。”（央視新聞：《讀一個很冷門的專業是什麼體驗？》）

“電競的發展催生了電競教練、電競經紀人、電競數據分析師、電競導演、電競解說員、電競視頻剪輯等相關衍生職業。”（澎湃新聞：《電競教育的困境，怎麼破》）

新聞報道對這些電子競技人才需求的分類和概括，指出了電競職業除了職業選手，還包含了電子競技賽事而衍生的從屬專業人才。這些人才能夠擴大主導職業的支配力，即提高職

業水平和職業競爭力，又不會分割其支配特權。

一種現象、事務何以具有管轄權要求，便需要具有包括群體、控制和工作場所的社會結構。群體落腳點在於其成立的數以百計的職業協會，盡管目前缺乏國家層面的協會組織，但新聞媒體報道依舊盡可能地引用市級、省級電競協會成員的采訪，為電競發展提供組織支持。例如上海電子競技運動協會（澎湃新聞：《大學開電競專業，是有原因的》）、中國印象與數字出版協會（澎湃新聞：《全球電競大會來了丨S10總決賽10月31日落地浦東足球場》）、中國通信工業協會（澎湃新聞：《直面偏見，標准先行下的遊戲陪玩正駛入正規》）等。

職業的控制是一個完整的體制與流程，包括訓練從業者的學校、測試從業者的考試制度、頒發執照，並確立從業者必須遵守的倫理規範。

“《浙江省電子競技運動員技術等級評定規範》團體標准經專家評審通過，已在全國團體標准信息平臺上發布，於4月1日起正式實施。浙江省電競協會常務副會長金考生介紹，該等級證書由浙江省體育局頒發，與傳統運動等級證書無異。”（新華社：《從今天起，這項運動可以持證上崗了！ 》）

“人社部官網近日首次頒布了電子競技員國家職業技能標准，其中規定電子競技員最高可以參評高級技師。”（澎湃新聞：《打電競，也能評高級技師職稱了》）

職業展開工作的場所多種多樣，新聞報道通過對電子競技職業人員工作場所的描繪刻畫，展現了其獨特的職業工作場景。

“每天隊員們從住地搭車前往訓練地點——騰訊大樓的一間會議室，所有人圍在一張會議桌邊，桌上放著幾面中國國旗以及各種手機充電器。”（澎湃新聞：《IG奪冠背後，電競選手們曾被叫“網癮少年”》）

4.2.3. 何以為職業:電子競技認知策略選擇

爭奪新職業的過程，就是占領其認知策略的過程。電子競技脫胎於電子遊戲，新聞媒體就要選擇正確的認知策略，以占領公眾對其的認知框架。因此，該部分聚焦於新聞媒體如何選擇電子競技的報道框架。

“產業”、“文化”和“國家榮譽”是電子競技報道主要的三大認知框架。首先，將某項事務賦予其產業認知，這也就意味著其在公眾主觀印象中成為了社會客觀存在。新聞報道主要從“市場”、“受眾”和“技術”三個維度來呈現作為產業的電子競技的強大市場經濟適配力。

“據《2018電子競技產業報告(賽事篇)》顯示，我國電競產業目前處於高速發展期，2018年，預計產業規模突破880億元。而據《2018年中國電競運動行業發展報告》，2017

年，中國電競用戶規模便已突破 2.5 億人（電競用戶的多數人都是收看相關比賽的觀眾）今年，電競用戶有望突破 3 億人。”（央視新聞：《IG 奪冠刷屏的背後 是一個 200000000 多人的龐大群體！》）

其次，將電子競技作為一項文化事業進行報道，一方面，這意味著電子競技有了更多的呈現載體，例如電視劇、電影、歌曲，甚至學術研究。另一方面也給予了電子競技“厚重感”，電子競技不再是即時性的消遣，而是有了故事、有了名人，更需要傳承、傳播。

“2005 年，李曉峰（ID：Sky）在當時電競界最重要的賽事——WCG（世界電子競技大賽）上奪得冠軍，他身披五星紅旗躍上領獎臺的畫面，成為了所有電競人心中的經典。”（澎湃新聞：《IG 奪冠背後，電競選手們曾被叫“網癮少年”》）

“在中國電競迅猛發展的時代，優秀電競選手開始逐步進入主流，成為新一代年輕人心中共同的偶像：和李曉峰的時代相似，電競明星的擁躉依然是電競用戶，差別在於當電競變成當代多數年輕人的一種生活方式後，現在的電競明星擁有的粉絲群體幾乎是這整整一代年輕人，並自然而然跨越了不同的圈層。”（澎湃新聞：《為什麼 Uzi 退役，會引發全網轟動》）

當電競擁有大體量的社會群體關注，電競就不再僅僅一小部分人的狂歡，它成為了具有曆史、擁有傳奇人物和魅力精神的主流文化。

“2016 年，《刺客信條》（最終更改至 2017 年年初上映）、《魔獸世界》與《憤怒的小鳥》這三部遊戲改編電影上映，被改編的遊戲類型較之以往更加豐富、原作知名度更高，這暗示著電子遊戲正逐漸超越電影走向了當代流行文化產業鏈的上遊。”（澎湃新聞：《兩億國人玩《王者榮耀》：只有當人遊戲時，他才是完全的人》）

“事實證明，和其它很多文化產品一樣，一個爆款遊戲一樣可以承載文化屬性與價值觀的輸出。”（澎湃新聞：《<王者榮耀>制作人：電競一樣可以傳遞中國傳統文化》）

最後，“國家榮譽”框架是電子競技報道三大認知框架當中占比最高的框架，尤其是 2018 年，《英雄聯盟》中國戰隊 IG 奪得世界冠軍，得到主流媒體爭相報道。其中，“國家隊”、“世界冠軍”、“中國隊”成為了該類報道框架的集中話語呈現。

媒體名稱	報道名稱
《澎湃新聞》	《從電子海洛因到電競奪金遊戲的意義我們該重新思考了》
	《IG 奪冠背後，電競選手們曾被叫“網癮少年”》
	《“父母用斷絕親子關系相逼” 電競冠軍團隊背後的心酸》
	《中國電競戰隊再奪世界冠軍！》
	《電競國家隊將出征亞運會》
	《今天，IG 冠軍！》
	《揚眉吐氣！英雄聯盟中國隊 3:1 擊敗韓國》
	《霸屏熱搜，中國戰隊 EDG 奪冠！》
	《亞運官宣：英雄聯盟、王者榮耀等 8 個項目入選》
	《中國隊拿下電競首金》
	《中國拿下和平精英亞運版本金牌》
《人民日報》	《國家體育總局發布通知“電子競技”要組“國家隊”！網友連呼“感動”》
	《放煙花、狂奔…IG 奪冠後，全國高校沸騰，宿管阿姨都懵了!》
	《V5 霸氣！中國戰隊斬獲國際電子競技大賽世界冠軍！》
	《恭喜！亞運會《英雄聯盟》決賽，中國隊奪冠》
《新華社》	《"電子競技"要組國家隊了！但有些人先別激動……》
	《剛剛，中國隊又奪冠了！》
	《他用一部手機，喜提亞運獎牌》
	《未來的奧運冠軍，會從三亞海邊走來嗎？》
《央視新聞》	《電子競技“國家隊”將出征亞運會！電競=打遊戲？真沒那麼簡單……》
	《電子競技就是“打遊戲”？中國電競國家隊即將亮相亞運賽場》
	《完整戰報！中國電競隊兩金一銀完美收官》
	《刀塔 2 國際邀請賽 中國戰隊獲得亞軍！》

表 5 “國家榮譽”框架報道統計

4.3 電競報道的社會實踐分析

批判性話語分析的目的是分析話語和其他社會實踐因素之間的辯證關系。它尤其關注當代社會生活的巨大變革[29]。社會實踐方面的分析側重於意識形態的概念，基於此，本部分結合話語實踐的宏觀社會語境，在中國的社會現實中分析電子競技報道的話語母體，考察話語與社會現實之間的勾連，分析電子競技報道所暗含的話語秩序，最後從批判性思維的角度闡述其隱含的意識形態。

4.3.1.話語的母體：電競話語的社會現實

話語的母體，即社會和霸權的關系和結構，它們構成了社會和話語實踐的發源地[29]。話語產生於特定的社會現實中，是對社會現實的一種反映，同時，在幫助維系和再生產社會現狀以及改變社會現狀這兩種意義上，話語都具有建構的功能。這種雙向作用的關系為我們理解電子競技職業話語的生成原因與社會影響提供了思路。

電子競技職業話語的建構來源於社會現實語境，從2016年至2023年，四家主流媒體在電子競技報道初期都將“玩遊戲”和“電子競技”清晰地進行劃分和定義。這一時期的報道，很少有“沉迷”和“危害”的視角，更多情況下把遊戲產業建構為新經濟引擎，嵌入全球金融危機和中國推動文化產業振興的語境，認為它是“逆勢增長”的朝陽產業[31]。同時，遊戲報道話語又融入了這一時期“社會主義核心價值觀” “文化自信”等一系列主流敘事，頻繁使用“民族網絡遊戲”“中國遊戲”等新概念，認為網絡遊戲也可能是“優秀”“精品”“綠色”的，例如澎湃新聞2019年報道的《<王者榮耀>制作人：電競一樣可以傳遞中國傳統文化》，提到電子競技一樣可以帶動文化輸出，在遊戲設計時就注入了中國傳統的文化元素。

產生這種轉變的原因，與輿論和社會經濟不可分割。在輿論層面，2018年，新華社發布一篇題為《“電子競技”要組國家隊了，但有些人先別激動……》的報道，刊載了網友們的部分評論：“感動，電子競技終於在一定層面上被認可了。”以往被標簽為“網癮少年”的零零後一代已經長大，成為了社會輿論的主流，展現出了當時公眾對於電子競技職業化的期待。同期，2018年IG戰隊奪得英雄聯盟全球總決賽冠軍，掀起一股電子競技的熱潮，主流媒體的報道更將原本小眾的話語納入官方體系，建構了電子競技職業話語的正當性。

根據新浪發布的《中國遊戲行業報告》，2019-2022年中國電子競技產業規模分別達到1102.2億元、1365.57億元、1401.81億元和1445.03億元，電競市場規模逐年穩步增長。無獨有偶，根據美國商業雜志《福布斯》報道，電子競技行業的估值超過10億美元，到2028年，全球電子競技市場規模將超過71億美元。由此可見，電競行業的經濟前景十分廣闊，主流媒將電子競技納入主流話語體系當中，旨在得到更多的社會參與。

4.3.2.話語背後的意識形態：塑造榮譽，納入主流

費爾克拉夫對話語意識形態和政治的分析，側重於特殊的意識形態和霸權的影響，包括知識和信仰體系、社會關系、社會身份[29]。電子競技報道話語的職業化建構體現在其背後的意識形態層疊上，意識形態被運作於話語建構和表意實踐中，並產生潛移默化的社會影響。制作新聞的方法、外部新聞來源等諸多方面的原因都會導致記者們“帶著意識形態去描繪這個世界”[32]，因此，電子競技新聞報道對職業化的建構本身就包括了話語背後的權力秩序和權力運作方式。

在電子競技職業化的話語建構中，新聞媒體對電競選手的報道往往選擇“國家榮譽”框架，將其塑造成為國家榮譽的象征，從而提高了電競選手的職業認同與社會認同。但是，媒體們也在不斷提醒受眾，不是所有人都可以成為電競選手，只有極少數優秀的人才能進入下一個階段。進入職業行列也不代表順風順水，優秀的選手會在職業階梯上步步高升，而技術較差的選手則難以前行。隨著新人不斷湧入，遊戲版本更新換代，老選手會陸續被新鮮血液所替代。例如，央視新聞報道的《電競=打遊戲？真沒那麼簡單……》對於非職業的玩家來說，適度遊戲才是最重要的准則；澎湃新聞的《“父母用斷絕親子關系相逼”，電競冠軍團隊背後的心酸》更是展現出了電競選手的不易：每天至少 10 小時訓練，職業壽命稍縱即逝……

主流媒體對電競選手報道話語的選擇其實與我國早年以來的文化背景密不可分。上世紀 90 年代的電子遊戲跟“黃賭毒”一同成為“掃黃打非”對象，“電子海洛因”的隱喻也在此時成型，青少年被遊戲毒害的觀點開始流行，影響學業、損害身心健康、敗壞道德，這都意味著祖國的勞動力再生產和社會秩序受到了威脅[22]。在長年累月使用“危害青少年”框架下，主流媒體的記者很難完全改變自己的偏見，依舊提出警醒，以防遊戲對青少年無休止的“荼毒”。可以說，主流媒體對電競這一職業仍舊存在“愛恨交織”的矛盾情緒。

更深層次，為何主流媒體寧願頂著可能宣傳過度的風險，也要將電子競技這項職業推廣出去？一方面，作為數字經濟和科技創新的重要組成部分，電子競技運動主要通過電腦等電子設備進行，先進的技術和設備都將使得電子競技更規範。主流媒體以電子競技職業為助推劑，吸引更多人才、更多資本參與科技研發，賦能中國全球科技競爭，契合了國家提出“建設科技強國”的目標。另一方面，在“科技強國”背景下，中國通過發展電競推廣本土品牌、文化輸出，旨在提升國家在全球數字文化領域的影響力。根據 APP Annie 的統計顯示，全球主要市場移動遊戲 TOP250 中，中國移動遊戲在東南亞的市場份額占比超過 59%，為全球最高。由中國自主研發的移動遊戲不論從角色設定、背景介紹或規則設置，都將帶有“中國特

色”，從電競出發，是國家在數字媒體時代下提升國家文化軟實力的試水。因此，主流媒體賦予電子競技以職業化道路，其背後是國際之間激烈的科技競爭與文化輸出。

5. 結語

近年來，網絡遊戲行業發展迅猛，在多方媒體的廣泛報道下，越來越受到社會各界的重視。2016 年 9 月 6 日，中國教育部正式宣布電子競技運動與管理成為普通高等教育專業。2019 年 4 月，人力資源社會保障部、國家市場監督總局、國家統計局發布其中包含“電子競技運營師”和“電子競技員”等 13 個新職業。2022 年 7 月《關於推進對外文化貿易高質量發展的意見》提出積極培育網絡遊戲、電子競技等領域出口競爭優勢，提升文化價值，打造具有國際影響力的中華文化符號。一系列政策都證明官方將電子競技納入主流與走向全球科技競爭風口的決心。

本文結合費爾克拉夫的批判話語分析理論，以新華社、央視新聞、人民日報、澎湃新聞四家媒體公眾號 2016 年至 2023 年電子競技相關新聞報道為研究樣本，通過對其報道標題、關鍵詞、修辭手法等文本分析、電子競技職業話語的話語實踐分析和電子競技報道的社會現實背景和意識形態等社會實踐分析。研究發現，在電子競技職業化進程中，相關報道波動上升、職業化表述明顯、國家元素多，並且均表達了積極面向。同時，主流媒體主要通過電競主客觀屬性與排他性的確立、認知策略的選擇來確立其職業地位。電競職業化話語構建背後是“塑造榮譽，納入主流”的國家意識形態，並最終指向了國際層面上激烈的科技博弈。

由於受到主客觀因素的制約，本研究尚有不足之處，未來還需要進一步完善和不斷延伸。其一，本研究對於研究者學術功底有較高要求，論述因此偏向於對於阿伯特職業化理論的結合運用；其二，受電競職業的新興性影響，研究材料數據相比於其他話語分析文本數較少；其三，筆者對話語背後的意識形態探討還不夠深入。未來，希望有機會和更多學界、業界的專家學者進行交流，以期得到更大提升。

參考文獻

[1] 張康之. 在風險社會中看職業化與專業化[J]. 河南師範大學學報（哲學社會科學版）. 2022, 49（3）: 1-8.
[2] 陳科. 中國新聞記者職業化研究的路徑及其理論淵源[J]. 新聞界. 2019, (2): 18-28.
[3] 劉思達. 職業自主性與國家幹預——西方職業社會學研究述評[J]. 社會學研究. 2006, (1): 197-221+0.
[4] 安德魯·阿伯特. 職業系統：論專業技能的勞動分工[M].（李榮山）. 北京：商務印書館，2016.
[5] Blok, A., Lindstrøm, M. D., Meilvang, M. L., & Pedersen, I. K. Ecologies of Boundaries: Modes of Boundary Work in Professional Proto-Jurisdictions[J]. Symbolic Interaction. 2019, 42(4): 588–617.
[6] Wilensky, H. L. The Professionalization of Everyone? [J]. American Journal of Sociology. 1964, 70(2): 137-158.

[7] Timmons S. Professionalization and its discontents[J]. Health. 2011, 15(4):337-352.
[8] MAHER H, SIMON M A, WINSTON C N. What's Your Style? Preliminary Validation of the Gaming Styles Questionnaire[J]. Journal of Creativity in Mental Health. 2018, 13(2): 159-168.
[9] DIFRANCISCO-DONOGHUE J, BALENTINE J, SCHMIDT G, et al. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model[J]. BMJ Open Sport & Exercise Medicine. 2019, 5(1): 1-6.
[10] RIATTI P, THIEL A. The role of the body in electronic sport: a scoping review[J]. German Journal of Exercise and Sport Research. 2023, 53(4): 369-383.
[11] HAMARI J, SJÖBLOM M. What is eSports and why do people watch it?[J]. Internet Research. 2017, 27(2): 211-232.
[12] BIHARI I, PATTANAIK D. Professional Gaming and Pro-Gamers: What Do We Know So Far? A Systematic Review[J]. Games and Culture. 2024, 19(1): 116-135.
[13] BLOCK S, HAACK F. eSports: a new industry[J]. SHS Web of Conferences. 2021, 92: 04002.
[14] JENNY S E, MANNING R D, KEIPER M C, et al. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”[J]. Quest. 2017, 69(1): 1-18.
[15] SEO Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports[J]. Journal of Business Research. 2016, 69(1): 264-272.
[16] Freidson，E. Professionalism：The third logic[M]. Chicago：The University of Chicago Press，2001.
[17] 溫群君. 網絡遊戲玩家形象再現報道中的新聞偏差研究[D]. 重慶：西南政法大學, 2015.
[18] 燕道成,黃果. 網遊青少年:網絡負面形象的建構與實證[J]. 當代青年研究. 2014, (2): 70-74.
[19] 王琛. 道德恐慌視域下的網絡遊戲負面報道[J]. 蘇州教育學院學報. 2016, 33(2): 31-36+59.
[20] 傅寧. 試析網絡暴力遊戲之惡名及由來[J]. 西南政法大學學報. 2009, 11(6): 103-108.
[21] 郭晨. 框架理論下網絡遊戲媒介形象變遷[J]. 青年記者. 2021, (18): 109-110.
[22] 何威,曹書樂. 從“電子海洛因”到“中國創造”：《人民日報》遊戲報道（1981-2017）的話語變遷[J]. 國際新聞界. 2018, 40(5): 57-81.
[23] 黃楚新,鄭智文. 重大主題報道遇上遊戲：媒體融合的創新實踐——新華社與 QQ 飛車手遊的融合探索[J]. 新聞戰線. 2019, (24): 49-51.
[24] 鐘智錦,易德發. 什麼在影響中國遊戲行業發展:政策與媒體的視角[J]. 現代傳播(中國傳媒大學學報). 2023, 45(3): 93-102.
[25] HOU J, YANG X, PANEK E. How About Playing Games as a Career? The Evolution of E-Sports in the Eyes of Mainstream Media and Public Relations[J]. International Journal of Sport Communication. 2020, 13(1): 1-21.
[26] PAINTER D L, SAHM B. Framing esports' JEDI issues: a case study in media irresponsibility[J]. Corporate Communications: An International Journal. 2023, 28(3): 506-521.
[27] 福柯. 瘋癲與文明[M].（劉北成、楊遠嬰）. 北京：三聯出版社，2012.
[28] 梵・迪克. 作為話語的新聞[M].（魯曉娟）. 北京：華夏出版社，2003.
[29] 費爾克拉夫. 話語與社會變遷[M].（殷曉蓉）. 北京：華夏出版社，2003.
[30] 喬治・萊考夫, 馬克・ 約翰遜. 我們賴以生存的隱喻[M]. （何文忠）. 杭州：浙江大學出版社，2015.
[31] 周逵. 作為傳播的遊戲：遊戲研究的曆史源流、理論路徑與核心議題[J]. 現代傳播. 2016, (7): 25-31.
[32] 塔克曼. 做新聞：現實的社會建構[M].（李紅濤）. 北京：中國人民大學出版社，2022.